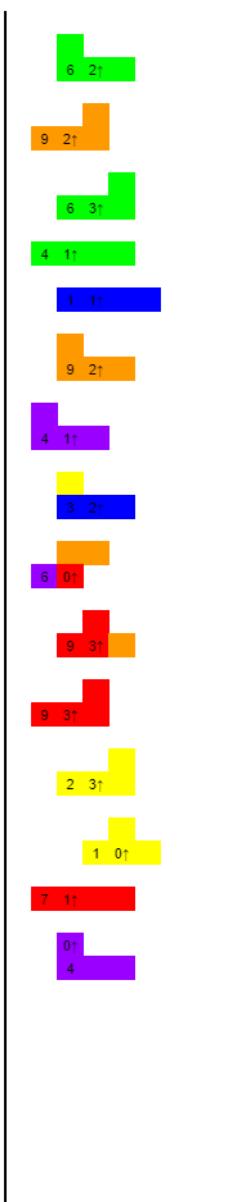


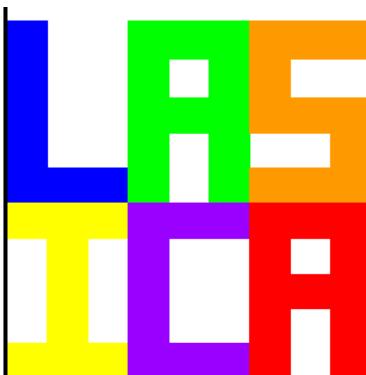
How to šifry - Predstavivost'

Šifra z videa

Šifra



Postup riešenia: Necháme špeciálne padnúť jednotlivé tetrominá. Šípka hore v tetrise bežne znamená otočenie o 90° doprava. Šírka hracieho poľa je 9 štvorčekov, čo je tiež maximálne číslo na jednotlivých dielikoch. To naznačuje, že tie čísla určujú horizontálnu polohu tetromina a to tak, že štvorček s číslom bude na príslušnej pozícii od 1 do 9. Ked' ich necháme všetky popadať, vykreslia nám takýto obrázok:

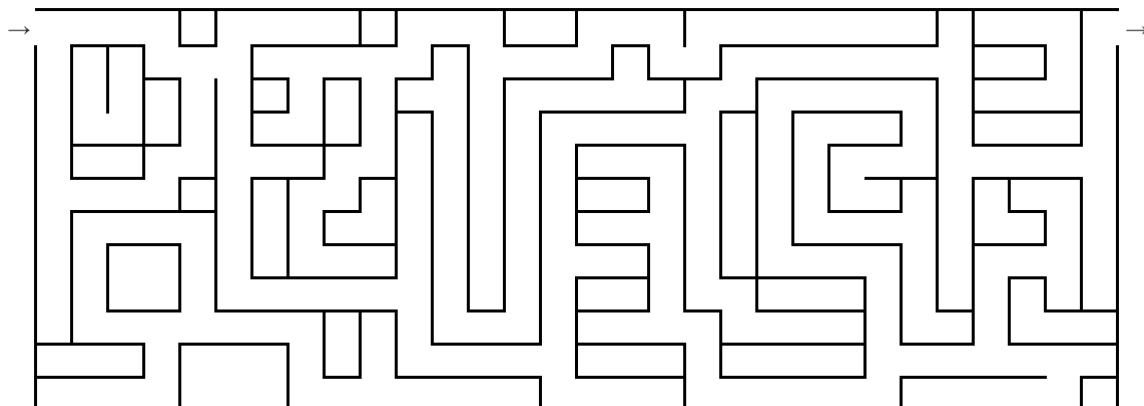


Riešenie je **LASICA**

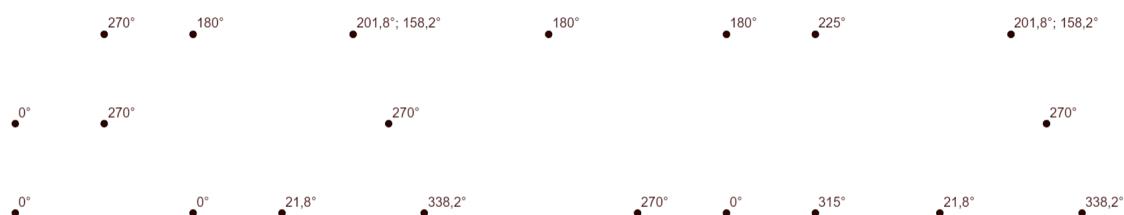


Zadania šifier

1. Bludisko



2. Orientačná



3. Tajné písmená



Všeobecné rady pri riešení šifier

- Žiadnený nápad nie je zlý. Preto vyskúšaj na vyriešenie šifry, **všetko čo ti napadne**.
- Všímaj si **detaAILY**. Všímaj si, čo je spoločné a čo je špecifické pre jednotlivé časti šifry. Skús sa zamyslieť, či ti šifra niečo nepripomína.
- Občas na vyriešenie využívame špeciálne kódovania zo šifrovacích pomôcok, teda Morseovku, Braillovu abecedu, semafor, vlajky a iné. Rozumné šifrovacie pomôcky možno nájsť napríklad tu: <https://chlyftym.cz/pomucky/>.
- Ak je niečoho 26, tak to asi nebude náhoda. V šifrách bežne využívame anglickú **abecedu s 26 písmenami**. Vieme potom jednoducho prepísať čísla na písmená, tak že A=1, B=2, C=3, D=4, ...
- Neboj sa **skúsiť tú istú myšlienku aj viac krát**, respektíve overiť si, či si sa niekde neomýlil. Vďaka malej chybke ti môže celá šifra vychádzať zle a tak je potrebné sa im vyuva rovať.
- Ak ti ako riešenie vychádza CKWGO, tak to nie je správne.
- Bežne platí, že ak nie je pri šifre uvedené inak, riešenie je **podstatné meno v nominatíve singuláru**. V tomto prípade to platí.



Nápovedy k šifrám

1. Bludiská

Kam všade sa vieš dostať v bludisku?

2. Orientačná

Z vyznačených bodov spusti azimuty.

3. Tajné písmenká

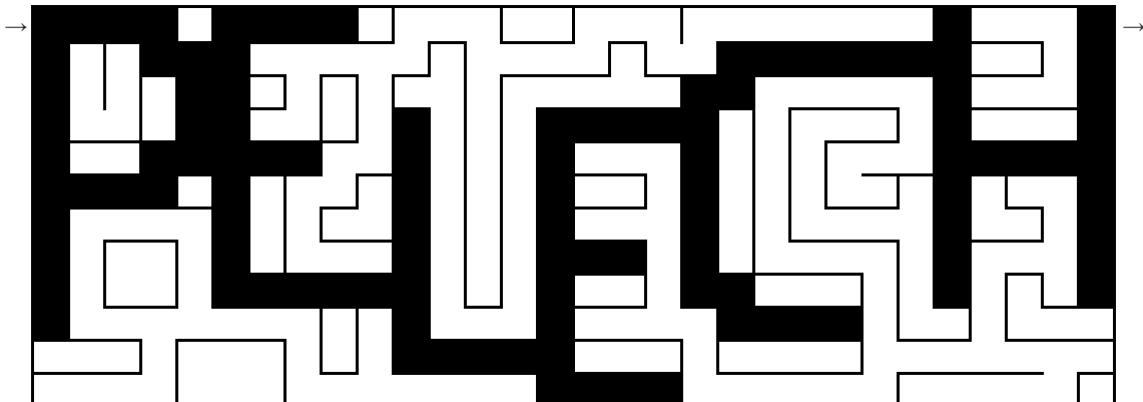
Každý riadok je nejaká známa postupnosť alebo fráza.



Riešenia šifier

1. Bludiská

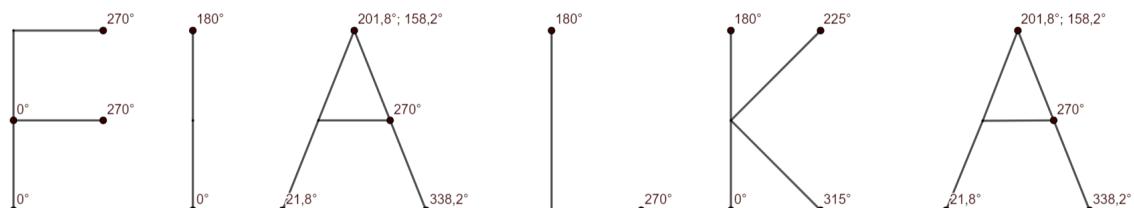
Vyfarbíme si kam všade sa vieme dostať v bludisku. To nám vykreslí písmená.



Riešenie je **PELECH**.

2. Orientačná

Z každého bodu vedieme úsečku alebo lúč pod azimutom, aký je pri ňom napísaný. Ak sa dva alebo viac lúčov stretne, tak ich ukončíme. Samozrejme, to nebola jediná možnosť, čo spraviť s touto šifrou, ako viesť lúče a kedy ich ukončiť. Občas však treba skúsiť viacerou možnosťou a uvidíme, ktorá je tá správna. V tomto prípade je správna možnosť popísaná hned' na začiatku a vyzerá takto:



Riešenie je **FIALKA**.

3. Tajné písmená

Každé písmeno je vpísané do obdĺžnika. Najľahšie sa určia bodky, čiarky, následne písmená ako j, y alebo i. Potom sa nám možno podarí objavíť niektoré slová. Ďalej si môžeme všimnúť, že každý riadok je nejaká známa postupnosť slov. Prvý riadok sú prirodzené čísla od najmenšieho. V druhom riadku máme dni v týždni. V treťom je to text slovenskej hymny. V ďalšom riadku máme planéty slnečnej sústavy a v poslednom riadku sú schované mesiace roka. Následne zoberieme písmená len v sivých obdĺžnikoch.

jeden, dva, tri, štyri, päť, šesť, sedem, osem, deväť, -
pondelok, úterok, streda, štvrtok, piatok, sobota, nedele
Nad Slastrom sa blýskla, hromy dlivo bijú. Zaslavme ich bratia, ved' sa oni sťaťia, Slováci ožijú.
Merklín, Venuša, Zem, Mars, Jupíter, Saturn, Urán, Nepojmú
január, február, marec, apríl, máj, jún, júl, august, september, október, november, december

Riešenie je **ŠPINA**.